Zeebo: Uma brevíssima introdução.

- David Glotz

0.1) Visão Geral do Zeebo:

- O Zeebo foi um console da 7° geração dos videogames, o Zeebo foi criado pela Zeebo Inc., uma "joint-venture" entre a brasileira Tectoy e a americana Qualcomm. A ideia era criar um console para mercados emergentes/subdesenvolvidos, com um hardware bem mais defasado que os consoles de sua geração e com um preço tido como acessível.

- Por volta de 2006, os consoles da 7° geração começavam a chegar: Xbox 360 e PlayStation 3 travariam uma bela disputa pela liderança do mercado. Mas a empresa brasileira Tectoy vislumbrou uma oportunidade em um nicho de mercado que não era representando por esses dois grandes consoles: o de pessoas com baixa renda e que não tinham condições de ter acesso aos videogames. Desse modo, surge o Zeebo.

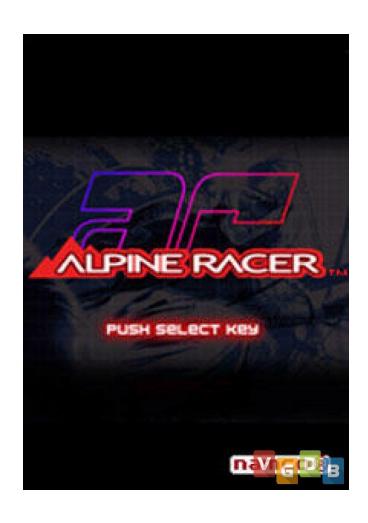
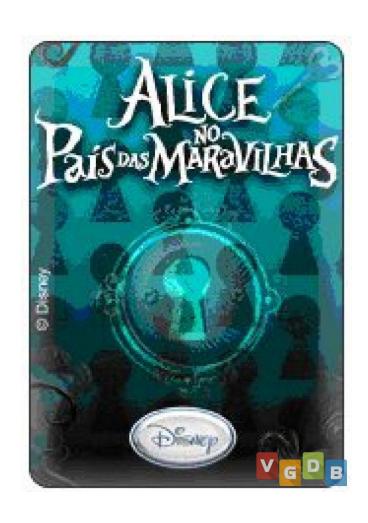
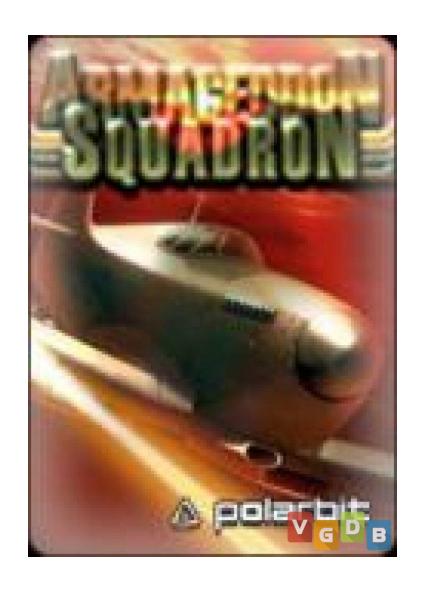
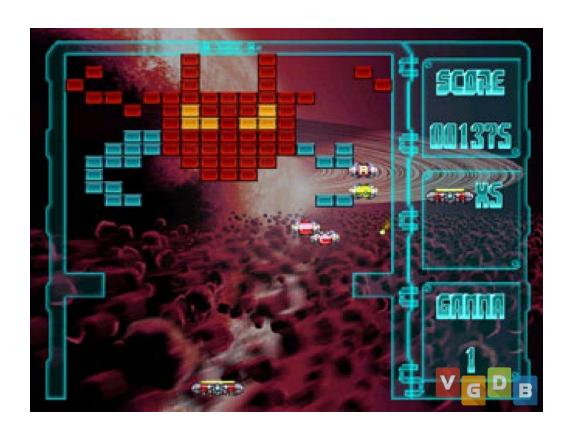
Zeebo	
Fabricante	Zeebo Inc. Tectoy S.A. Qualcomm
Família do produto	Zeebo
Tipo	Console de videogame
Geração	7.ª geração
Lançamento	25 de maio de 2009[1] 4 de novembro de 2009[2][3] 27 de Outubro de 2010[4][5][6][7]
Preço inicial	R$ 499,00
Descontinuado	30 de setembro de 2011[8][9] 30 de setembro de 2011[10]
Unidades vendidas	30.000 unidades.
Mídia	Download
CPU	ARM 11 / QDSP-5 rodando a 528 MHz [11]
Capacidade de armazenamento	1 GB NAND Flash[11][12][13]
Memória	320MB
Gráficos	ATI Imageon [11][12][13]
Controladores	Z-Pad: 7 botões, 2 controles analógicos e 1 controle digital Boomerang: 3 botões, 1 controle digital e tecnologia de captura de movimentos (acelerômetro)
Conectividade	1 slot de cartão SD 3 portas USB 2.0 3G HSUPA 2.5G EDGE 2G GPRS [11][12][13]
Serviços on-line	ZeeboNet 3G pela Claro (Brasil) e TelCel (México)
Jogo mais vendido	Zeeboids [14]

- A história do Zeebo começou por volta de 2007, quando Reinaldo Normand, que na época era o responsável pela Tectoy Digital, teve uma ideia ousada. A Tectoy Digital era o setor da empresa dedicado ao desenvolvimento de jogos para celulares, um mercado que, na época, crescia rapidamente. A proposta de Normand era criar um console voltado para países em desenvolvimento, como o Brasil e o México. A ideia era ambiciosa, já que envolveria o desenvolvimento de um videogame completamente novo, algo que a Tectoy nunca havia feito antes.
- Com o passar do tempo, ficou claro que a Tectoy não teria condições financeiras para bancar o projeto sozinha. Além disso, era necessário encontrar um parceiro tecnológico que fornecesse os componentes essenciais, como o processador, e também um sistema de desenvolvimento.
- Foi nesse momento que entrou a Qualcomm, uma empresa norte-americana muito conhecida no setor de telecomunicações. Ela viu no Zeebo uma oportunidade de entrar no mercado dos videogames. O console utilizaria o processador da Qualcomm e seu sistema de desenvolvimento, o Brew, que tinha duas grandes vantagens: dificultava a pirataria e contava com uma loja virtual para facilitar a venda dos jogos. Essas características foram destacadas pelo próprio Normand em uma entrevista ao portal UOL Jogos, publicada em 27 de maio de 2014.
- Com a parceria firmada, nasceu a Zeebo Inc., uma nova empresa criada para comandar o projeto e lançar o console em diversos mercados emergentes.
- A ideia era criar um videogame acessível, tanto no preço do aparelho quanto no valor dos jogos, que seriam distribuídos digitalmente por meio de redes móveis como 3G e Edge. Assim, o uso de mídias físicas, como cartuchos ou cartões, foi completamente descartado. O Zeebo chegou oficialmente ao mercado brasileiro no dia 1º de junho de 2009, com o preço sugerido de R$ 499. O problema era que esse valor era mais alto do que o de um PlayStation 2 vendido no mercado paralelo, que já era extremamente popular no país.
- Mesmo assim, o Zeebo veio com alguns títulos conhecidos. Entre os principais estavam FIFA 09, Need for Speed Carbon: Own the City e Brain Challenge (Treino Cerebral). Além desses, o console oferecia três jogos gratuitos que podiam ser baixados diretamente pela rede Zeebonet: Prey Evil, Zeebo Extreme Rolimã e Zeebo Extreme Jetboard.

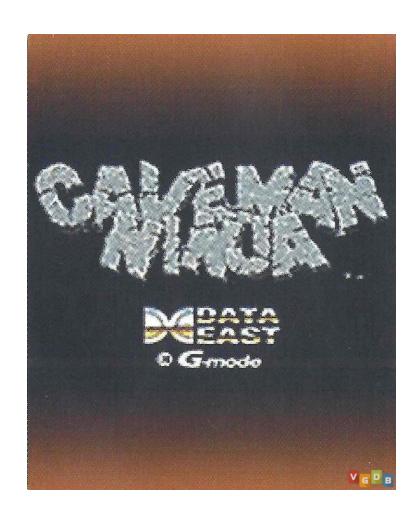
- As comparações com o PlayStation 2 não demoraram a surgir. Apesar de ser um console tecnicamente da geração seguinte, o Zeebo apresentava gráficos inferiores e desempenho abaixo do esperado. Muitos dos jogos lançados para ele, como Resident Evil 4, FIFA 09 e Need for Speed Carbon, foram adaptados das versões feitas para o PSP, um portátil com desempenho semelhante ao PS2. No entanto, as versões para o Zeebo ficavam ainda mais simples. Por isso, muitos consumidores acabaram preferindo o PlayStation 2, que oferecia uma biblioteca melhor de jogos e, principalmente, a facilidade de acesso à pirataria, o que deixava os jogos bem mais baratos do que os vendidos na loja online do Zeebo.
- Um dos principais obstáculos enfrentados pelo console estava justamente no processador e no sistema de desenvolvimento oferecido pela Qualcomm. Ambos foram projetados para celulares, não para videogames. André Penha, que trabalhou na produção e adaptação de jogos para o Zeebo, explicou em entrevista ao UOL Jogos que o sistema operacional era feito para celulares e vinha cheio de funções inúteis para um console. Isso tornava a adaptação dos jogos mais difícil e cara.
- Com as vendas abaixo das expectativas, a Tectoy decidiu reduzir o preço do console. Em setembro de 2009, ele passou a custar R$ 399 e, em novembro, caiu para R$ 299. No ano seguinte, em setembro de 2010, a empresa mudou o foco da divulgação do Zeebo. Passou a apresentar o console como uma ferramenta educacional com acesso à internet. O pacote passou a incluir um teclado e um novo modelo de controle. Ainda assim, os esforços não foram suficientes para impulsionar as vendas.
- No dia 27 de maio de 2011, a Tectoy anunciou oficialmente o encerramento do projeto. Ao todo, o Zeebo teve 57 jogos lançados durante sua curta trajetória.
- No México, o console também foi descontinuado na mesma data. Lá, o Zeebo já havia sido lançado com uma proposta mais voltada à educação, o que lhe garantiu um pouco mais de sucesso, mas não o bastante para evitar o fim do projeto. A China chegou a receber o console em 2011, já nos momentos finais da sua existência.
- Em 2012, a Zeebo Inc. ainda tentou anunciar um novo projeto, um console baseado na tecnologia Android, que já era bastante popular na época. No entanto, esse novo console nunca chegou a ser lançado.
- Hoje, o Zeebo é considerado uma peça rara de coleção. É comum encontrá-lo com poucos jogos disponíveis, já que desde o fim da sua vida útil não é mais possível baixar novos títulos pela rede Zeebonet. Apesar do fim precoce, o Zeebo deixou sua marca como uma tentativa corajosa de inovar em um mercado dominado por gigantes.

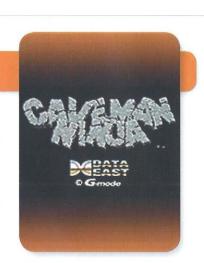
1) Bibioteca:

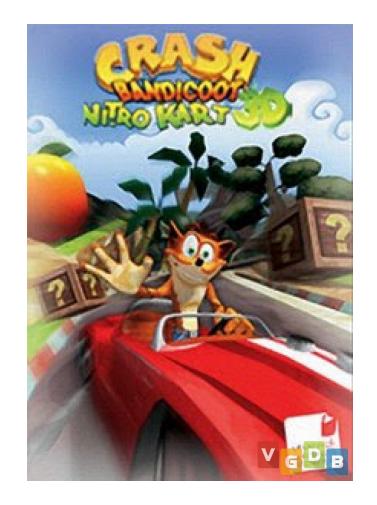
Action Hero 3D: Wild Dog

Alpine Racer

Alice no País das Maravilhas

Armageddon Squadron

Alien Breaker Deluxe

Bad Dudes Vs. DragonNinja

Bejeweled Twist

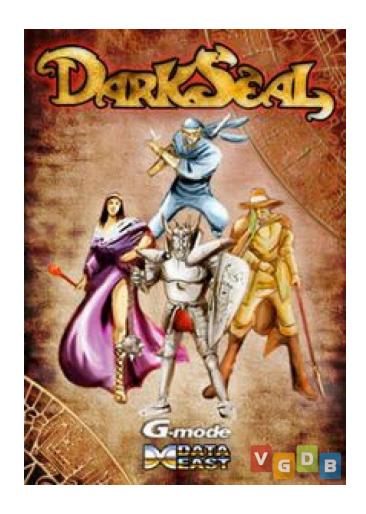
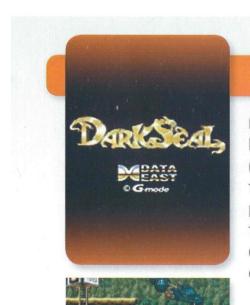
Caveman Ninja

Caveman Ninja

Neste jogo de arcade clássico, você é um homem das cavernas enfrentando desafios pré-históricos para salvar um grupo de garotas sequestradas por uma tribo rival. Enfrente dinossauros e outros inimigos usando armas como pedras, ossos, fogo e clavas.

clássico

Crash Bandicoot Nitro Kart 3D

Crash Bandicoot Nitro Kart 3D

Corra a toda velocidade por diversas pistas eletrizantes, desde cenários subaquáticos até o espaço sideral, como um personagem da saga de Crash Bandicoot. Pilote e lute contra oponentes malucos e transforme-os em pó com 10 itens devastadores.

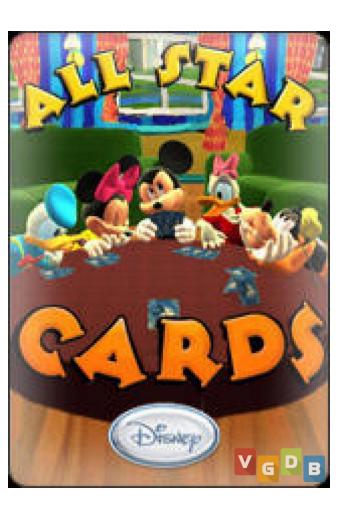
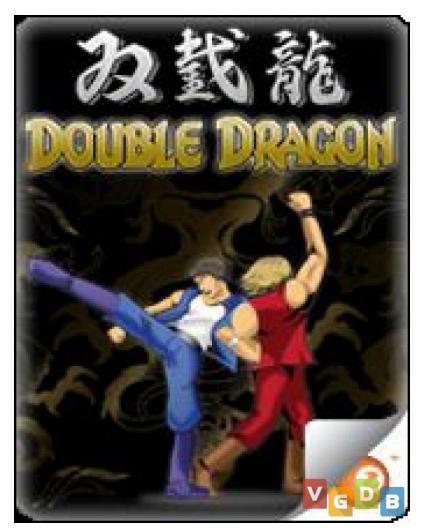
corrida

Dark Seal

Dark Seal

Faça uma jornada ao mundo medieval neste jogo RPG fascinante. Escolha entre 4 personagens (cavaleiro, bardo, mago e ninja) e lute contra as forças das trevas para salvar um reino de sua própria ganância. Use armas e feitiços para se transformar em criaturas míticas poderosas e tome muito cuidado com os feiticeiros, esqueletos e dragões!

clássico

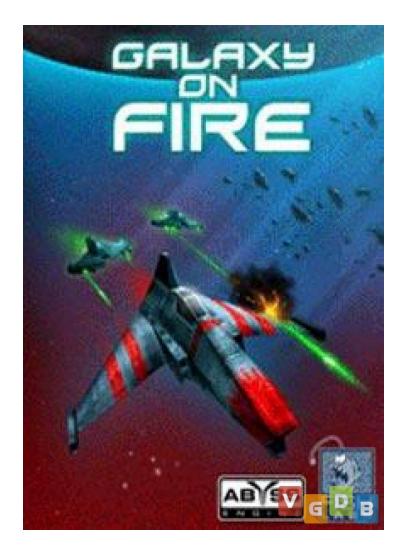
Disney's All Star Cards

Double Dragon

FIFA Soccer 09

Galaxy on Fire

Galaxy on Fire

Jogo de combate intergaláctico 3D, combinando ficção científica e aventura no espaço sideral! Numa imensa galáxia de centenas de planetas e estações espaciais, você é um mercenário da esquadra espacial dos Terrans e combate os nefastos alienígenas do império Vossk. Embarque nesta divertida missão espacial!

ação

Heavy Barrel

Heavy Weapon

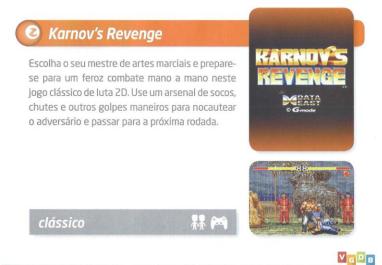
Heavy Weapon

Dirija seu tanque atômico e ataque qualquer força inimiga - na terra, no mar e no ar. Detone e abra caminho pelos diversos níveis, aniquilando os mais variados e possantes protótipos. Conforme você domina os níveis, pode comprar novos equipamentos, como lasers, mísseis e armas nucleares. E você vai precisar de todos eles, pois a ação fica mais feroz a cada nível.

ação

VGDB

Iron Sight

Karnov's Revenge

Magical Drop III

Magical Drop III

Jogo quebra-cabeça clássico de arcade! Você tem que alinhar e estourar balões coloridos que caem sem parar. Seja rápido! Se deixar os balões caírem no chão, você perde! Experimente os modos Survival, Challenge, e Magical Journey.

clássico/estratégia

Need for Speed Carbon: Own the City

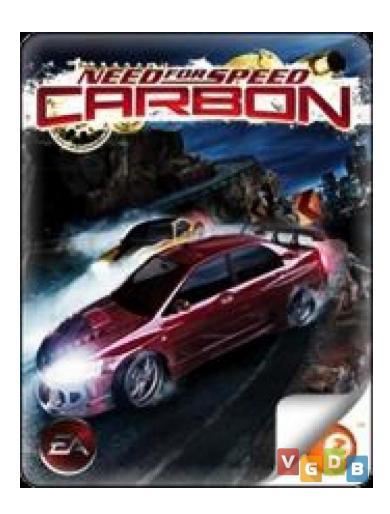
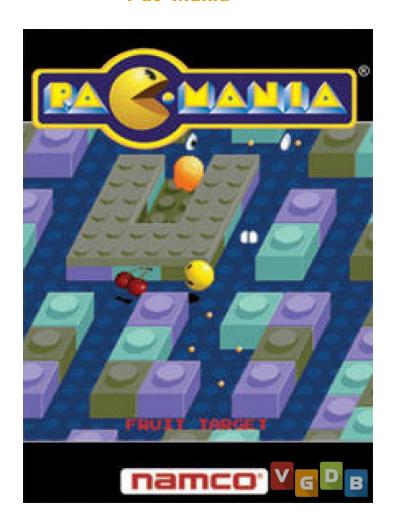
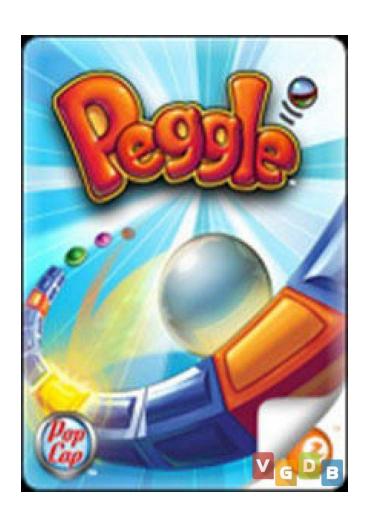
Pac-Mania

Pac-Mania

Um dos jogos mais famosos do mundo chega à terceira dimensão! Leve o PAC-MAN por enormes labirintos, comendo pontos e desviando dos fantasmas. Coma pontos energizantes para adquirir habilidades especiais e junte power-ups de frutas para aumentar sua pontuação.

família

18

VGDB

Peggle

Peggle

Prove que é bom de tiro neste jogo viciante de ação e quebra-cabeça. Mire, atire e acabe com os pinos laranja! Depois, veja e aprenda com 10 mestres como dominar o Peggle! Conquiste 55 níveis com 10 poderes mágicos místicos, acumulando pontos de bônus e acertos de tiros.

família/estratégia

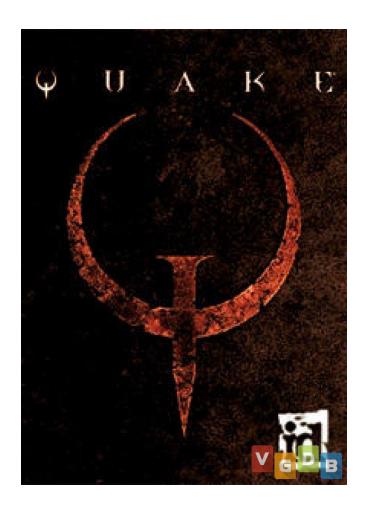
Powerboat Challenge

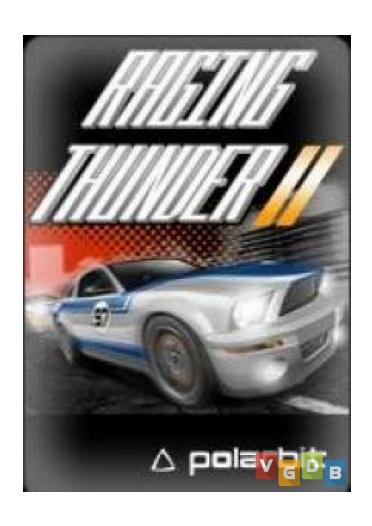
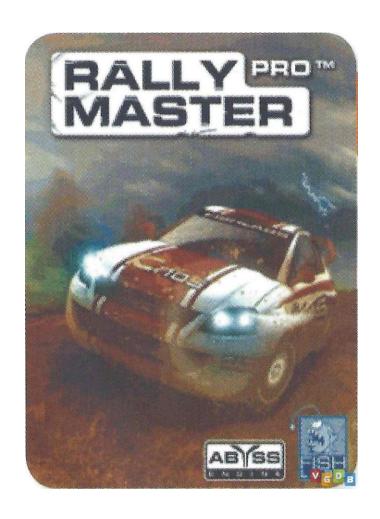
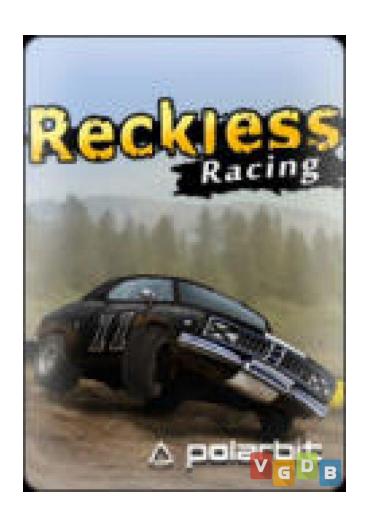
Prey Evil

Quake

QUAKE
VGDB

VOCÊ PEGOU PROJÉTEIS
100
VGDB

PRINCIPAL
QUAKE
JOGAR
OPÇÕES
AJUDA
SAIR
100
VGDB

Quake II

Raging Thunder II

Rally Master Pro

Reckless Racing

Resident Evil 4: Zeebo Edition

Ridge Racer

Spinmaster

Spinmaster
DATA EAST
© G-mode

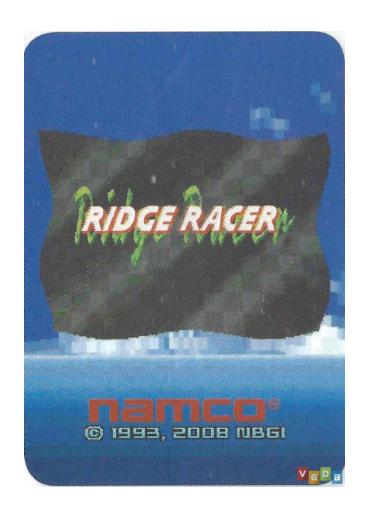
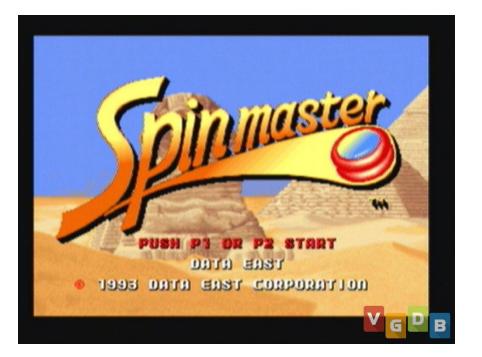
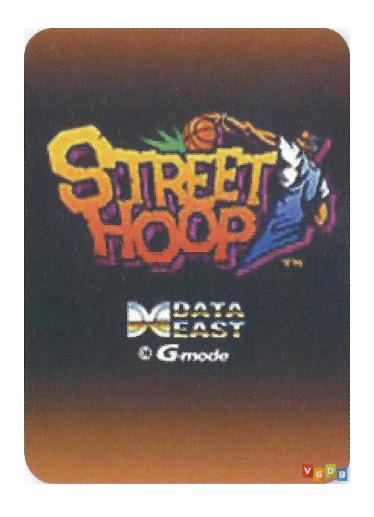
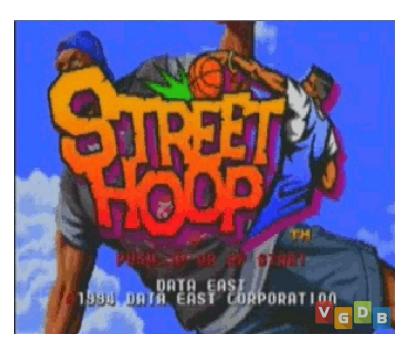
Spinmaster
PUSH P1 OR P2 START
DATA EAST
© 1993 DATA EAST CORPORATION

1P 000600
PUSH START
KRAK!
=03

Street Hoop

STREET HOOP
DATA EAST
© G-mode

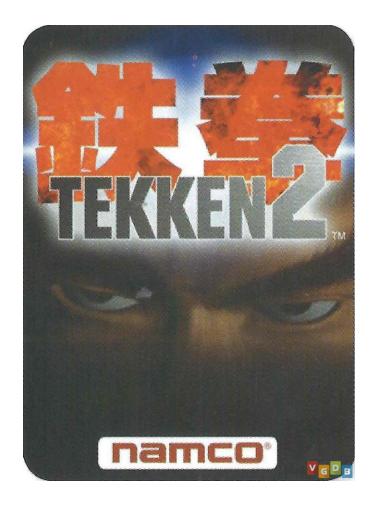
STREET HOOP
DATA EAST
1994 DATA EAST CORPORATION

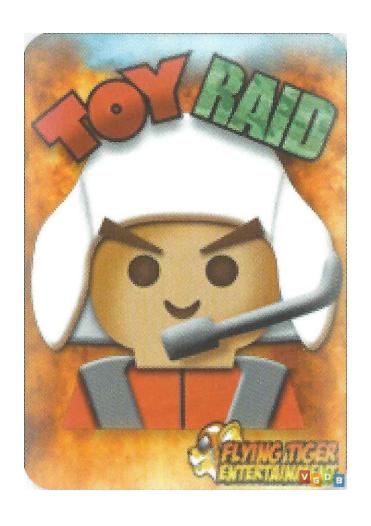
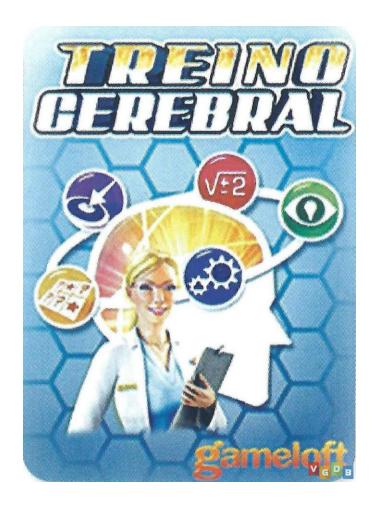
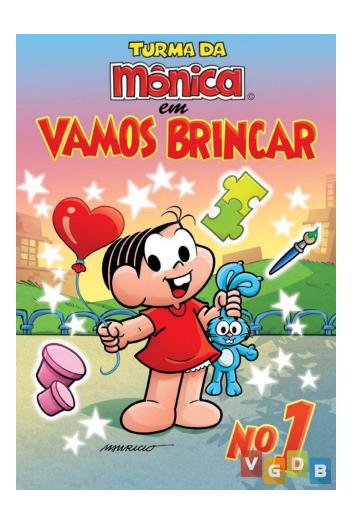
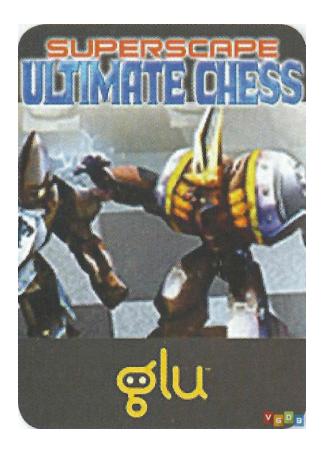
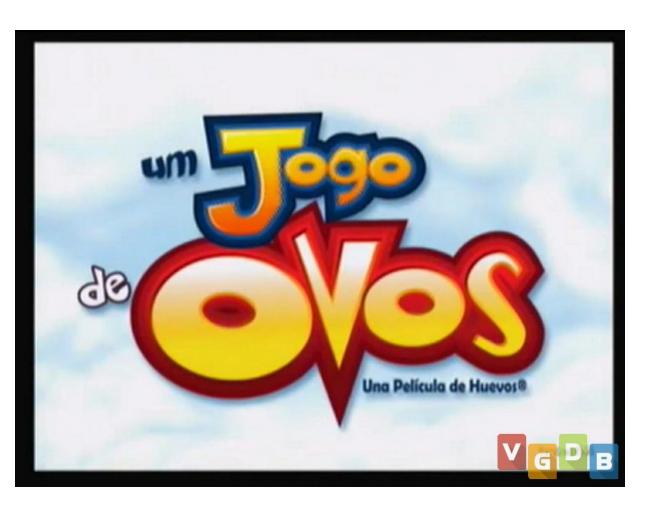
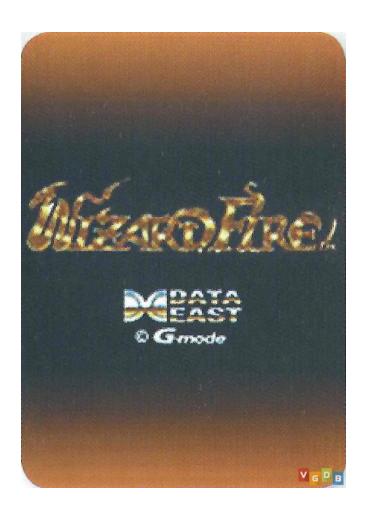
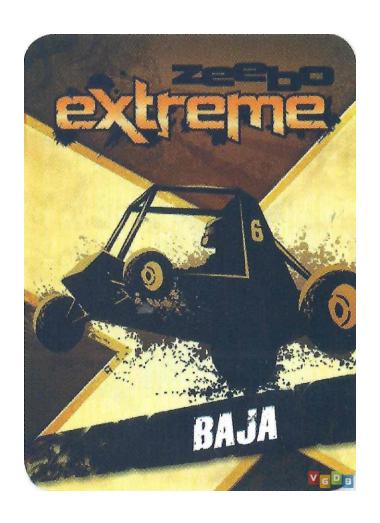
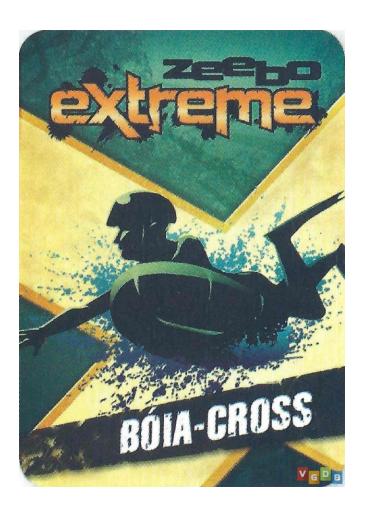
ITALY 00-00 JAPAN
COM
COM
COM
2:00
SUPER SHOT

Super BurgerTime

Tekken 2

鉄拳
TEKKEN 2
namco

鉄拳
TEKKEN 2
APERTE ❶ PARA COMEÇAR
namco

ESTÁGIO 1
YOSHIMITSU
KING
ASSALTO 1
PRONTO?

Tork and Kral: A Prehistorik Adventure

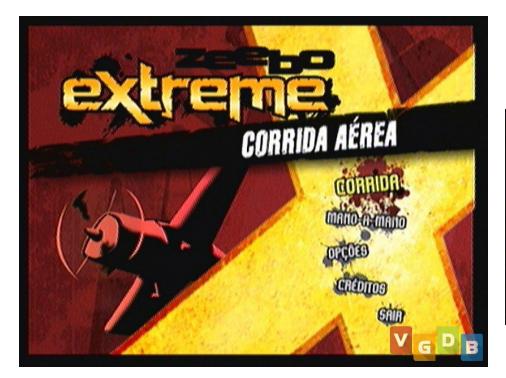
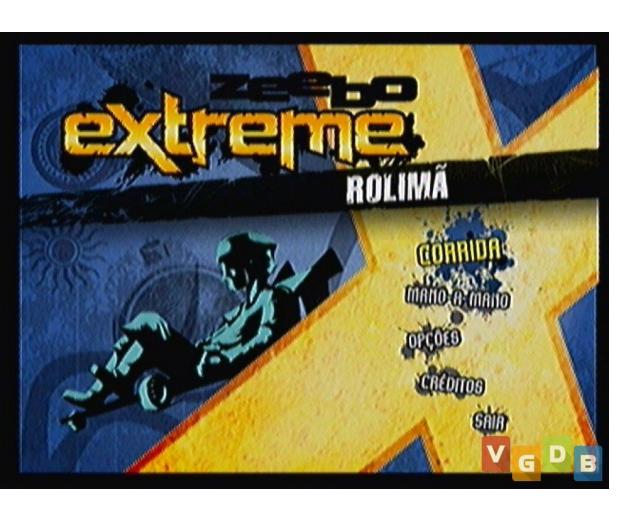
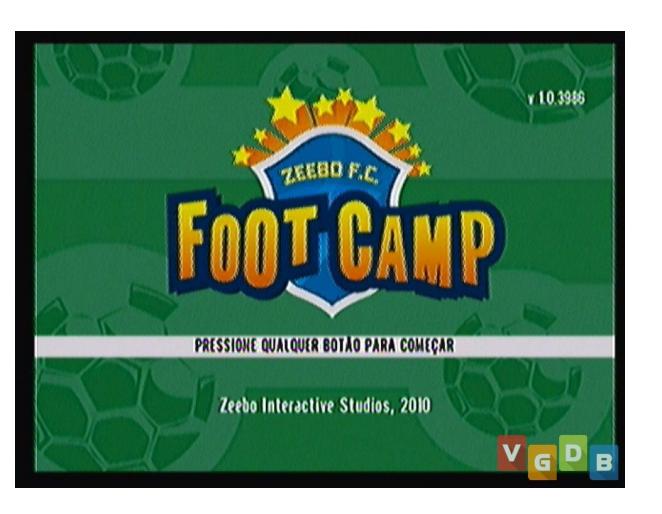
Toy Raid

Treino Cerebral

Turma da Mônica em Vamos Brincar Nº 1

Ultimate Chess 3D

Um Jogo de Ovos

Wizard Fire

Zeebo Extreme: Baja

Zeebo Extreme: Bóia Cross

Zeebo Extreme: Corrida Aérea

Zeebo Extreme: Jetboard

Zeebo Extreme: Rolimã

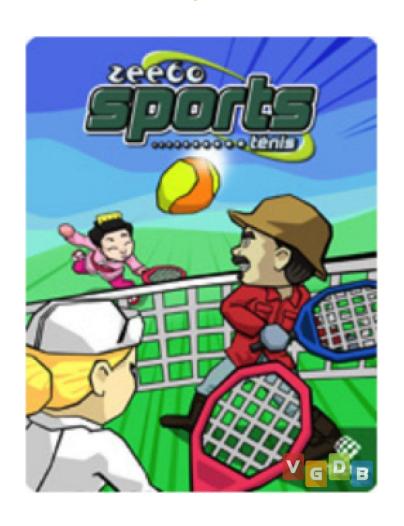
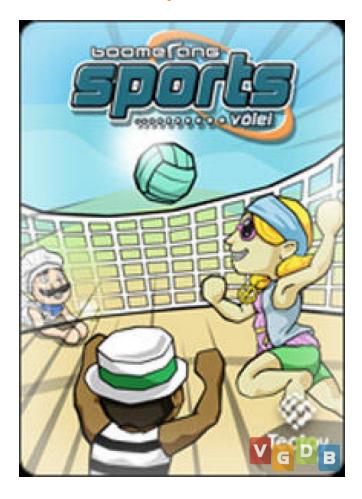
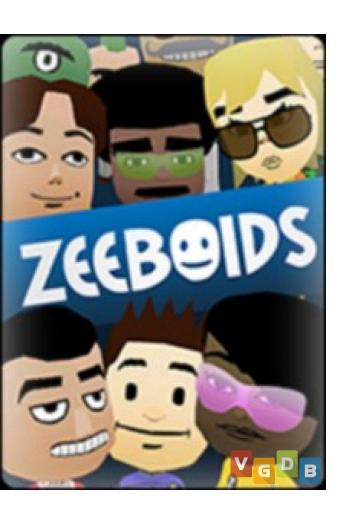
Zeebo F. C. Foot Camp

v 1.0.3986
ZEEBO F.C.
FOOT CAMP
PRESSIONE QUALQUER BOTÃO PARA COMEÇAR
Zeebo Interactive Studios, 2010
VGDB

Zeebo F. C. Super League

Zeebo Family Pack

Zeebo Sports Peteca

Zeebo Sports Queimada

Zeebo Sports Tênis

Zeebo Sports Vôlei

Zeeboids

Zenonia

Zuma's Revenge

2) Acessórios do Zeebo:

- Zeebo Boomerang:
- Controle com detecção de movimento, desenvolvido e lançado pela Tec Toy para uso com o Zeebo. Era composto pelo controle (que necessitava de duas pilhas AA) e um receptor que era encaixado na saída USB do console.

Lista de jogos compatíveis:

- Boomerang Sports Peteca
- Boomerang Sports Queimada
- Boomerang Sports Tênis
- Boomerang Sports Vôlei
- Crash Bandicoot Nitro Kart 3D
- Powerboat Challenge
- Zeebo Extreme: Baja
- Zeebo Extreme: Bóia Cross
- Zeebo Extreme: Corrida Aérea
- Zeebo Extreme: Jetboard
- Zeebo Extreme: Rolimã
- Zeebo F.C. Foot Camp

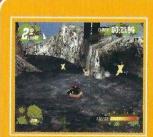
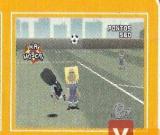
zeebo
zeebo
boomerang
home
VGDB

zeebo
zeebo
boomerang
home
VGDB

PREPARE-SE PARA JOGAR COM MUITO MAIS REALISMO E EMOÇÃO.

O Boomerang é um inovador controle com sensor de movimento (acelerômetro) que você vai usar para interagir em jogos de ação e esportes no Zeebo. Este acessório sem fio permitirá, somente com o movimento das mãos, acesso a uma crescente variedade de incríveis jogos para o Zeebo. Interatividade e diversão fazem parte de cada novo desafio. Dê movimento a seus jogos...Boomerang!

ZEEBO SPORTS TÊNIS

zeebo
boomerang
zeebo
CONHECENDO OS BOTÕES DO SEU BOO
Parabéns pela aquisição do seu Boomerang.
atentamente as instruções a seguir para usufr
produto.
zeebo
VGDB

Número de série:

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 3 (três) meses, contados a partir de sua compra, de acordo com o código de defesa do consumidor.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da Zeebo Brasil munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição das peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico e tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, ***fretes*** de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada da Zeebo Brasil, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas. Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Produzido por: CNPJ 22.770.366/0001-82
Av. Buriti, nº 3.001 - Distrito Industrial - Manaus/AM - CEP 69075-000

(SAC): 0800-9332627
www.zeebo.com.br / contato@zeebo.com.br

A lista completa dos postos de serviços autorizados de Assistência Técnica se encontra no site *www.zeebo.com.br*.
Para maiores informações, consulte o nosso SAC.

rev. julho/10

CONHECENDO OS BOTÕES DO SEU BOOMERANG

Parabéns pela aquisição do seu Boomerang. Pedimos a gentileza que você siga atentamente as instruções a seguir para usufruir de todo potencial e desempenho do seu produto.

FRENTE BOOMERANG

INSTALANDO AS PILHAS

1- Abra o compartimento de pilhas.
2- Coloque duas pilhas tamanho AA (não fornecidas) com os pólos positivo (+) e negativo (-) alinhados, conforme indicados no produto.
3- Feche o compartimento de pilhas.

Atenção: Não descarte as pilhas utilizadas neste produto na natureza ou no lixo comum.

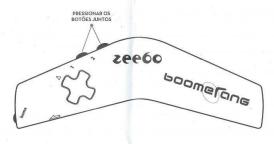
Aviso: *As pilhas devem ser inseridas na polaridade correta. Os terminais de alimentação não devem ser curto circuitados. Diferentes tipos de pilhas novas e usadas não devem ser misturadas. Pilhas fracas devem ser removidas do brinquedo. O manuseio das pilhas devem ser efetuados por um adulto.*

Nota: *A autonomia aproximada das pilhas são de 160 horas.*

rev. julho/10

CALIBRANDO SEU BOOMERANG

O seu Boomerang já vem calibrado de fábrica, mas se você achar necessário ajustar a sensibilidade do Boomerang novamente, seguir esses passos:

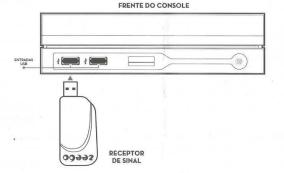
1 - Segure junto os botões 1 e 2 e ligue o controle.
2 - Deixe o Boomerang repousando sobre uma superfície plana - uma mesa, por exemplo.
3 - O led ficará aceso continuamente por 5 segundos. Quando ele apagar já está pronto para uso.

VERIFICANDO A CONEXÃO ENTRE O SEU BOOMERANG E O RECEPTOR

1 - Se o led do receptor estiver piscando lento, significa que está tentando conexão com o Boomerang.
2 - Se o led do receptor estiver piscando rápido, significa que está conectado com o Boomerang.
3 - Se o led do Boomerang estiver piscando rápido e apagar por 5 segundos, significa que está tentando conexão com o receptor.
4 - Se o led do Boomerang estiver piscando lento, significa que está conectado com o receptor.
5 - A conexão estará estabelecida quando o led do receptor estiver piscando rapidamente e o do Boomerang mais devagar.

Notas: *Caso haja mais de um Zeebo no mesmo local, aproximar o Boomerang ao receptor que deseja que ele se conecte, ligá-lo e segurar até o led do receptor piscar rápido e o do Boomerang devagar.*

CONECTANDO SEU BOOMERANG AO ZEEBO

Antes de efetuar a conexão verifique se o Zeebo encontra-se desligado e que nenhum controle Zeebo Dragon esteja conectado.

1 - Conecte o receptor de sinais ao console, em uma das portas USB frontais.
2 - Ligue o console e em seguida coloque a chave Liga/Desliga do seu Boomerang na posição ligado (esquerda).
3 - Aguarde alguns segundos para que o receptor encontre o sinal do Boomerang para que possa ser utilizado.

Aviso: *Caso seja de interesse utilizar outro Boomerang não há necessidade de conectar outro receptor. Para que o segundo Boomerang seja reconhecido pelo receptor basta ligar o interruptor de energia e ele automaticamente decidirá se representará o Jogador 1 ou 2. O Boomerang que for ligado primeiro será usado pelo Jogador 1, o subseqüente pertencerá ao Jogador 2.*

OBS: *Caso haja interesse em forçar um Boomerang para a condição de Jogador 2 basta manter o botão 2 pressionado enquanto o interruptor de energia e colocado na posição ligado. Assim que o LED laranja piscar pela primeira vez o botão 2 poderá ser liberado.*

Notas:

a) O alcance aproximado é de 3 metros em relação ao local onde o console estiver instalado.
b) Antes de começar a jogar, coloque ao pulso a braçadeira de segurança.

Para a utilização do Boomerang, o jogo escolhido deve ser compatível com o mesmo.
O Boomerang e seu receptor são de uso exclusivo do Zeebo e não podem ser utilizados em qualquer outro produto.
Lembre-se de colocar a chave Liga/Desliga na posição desligado (direita) quando o produto não estiver sendo utilizado.

- Teclado do Zeebo:
- Acessório do tipo teclado lançado pela Tec Toy para o Zeebo.

zeebo

Acesse mais de 50 sites especialmente selecionados para você!

Converse com seus amigos através das mais usadas ferramentas de chat!

Fique ligado no que acontece nas principais redes sociais do momento!

E tudo isso na tela da sua TV!

zeebo™

Comprar Pacote de Navegação

Email e bate papo | Redes sociais | Educação | Crianças

Esporte | Novidades e notícias | Saúde e lazer | Entretenimento

Pesquisa | Serviços | Empregos | Receitas

Site do Zeebo Brasil

12 canais especialmente selecionados para você!
Mais de 50 sites com informação, novidades e entretenimento!

Fabricado na China

As imagens desta embalagem são meramente ilustrativas, podendo apresentar diferenças em relação às originais.
Contém um teclado.

7 891196 146039

SAC
(11) 3018-8080
www.zeebo.com.br
contato@zeebo.com.br

Idade mínima recomendada: 5 anos

0-3

Atenção:
Este brinquedo só deve ser entregue à criança após ter sido montado por um adulto. Por funcionar com eletricidade, este brinquedo requer a supervisão de um adulto. Não recomendamos para menores de 3 anos por conter cordão longo, no qual podem se enroscar, e por conter partes pequenas que podem ser engolidas.

- Z-Pad:
- Controle do Zeebo, lançado pela Tec Toy.

Zeebo: Vídeos complementares:

- https://www.youtube.com/watch?v=IMCd9d42VJI
- https://www.youtube.com/watch?v=GdPGpdsPRCg
- https://www.youtube.com/watch?v=APnnlcoRzHw
- https://www.youtube.com/watch?v=RBh-vBFeegs
- https://www.youtube.com/watch?v=RDfiM17x8UY
- https://www.youtube.com/watch?v=F0JPdjyV_No
- https://www.youtube.com/watch?v=txt-F8aKRGE
- https://www.youtube.com/watch?v=Pe_8OJJj4x8
- https://www.youtube.com/watch?v=y8HEHn1Ou_w
- https://www.youtube.com/watch?v=CKoHRPG6YBo
- https://www.youtube.com/watch?v=y5K07apa-Vg
- https://www.youtube.com/watch?v=AhQkva8HFIs

- Canal Zeebo Brasil: https://www.youtube.com/@ZeeboBrasil/videos

Referências:

- VIEIRA. Zeebo. VGDB – Vídeo Game Data Base. Disponível em: https://www.vgdb.com.br/consoles/zeebo/. Acesso em: 16 jul. 2025.
- VIEIRA. *Zeebo BoomERANG*. VGDB – Vídeo Game Data Base. Disponível em: https://www.vgdb.com.br/zeebo/jogos/zeebo-boomerang/. Acesso em: 16 jul. 2025.
- VIEIRA. *Teclado do Zeebo*. VGDB – Vídeo Game Data Base. Disponível em: https://www.vgdb.com.br/zeebo/jogos/teclado-do-zeebo/. Acesso em: 16 jul. 2025.
- VIEIRA. *Z-Pad*. VGDB – Vídeo Game Data Base. Disponível em: https://www.vgdb.com.br/zeebo/jogos/z-pad/. Acesso em: 16 jul. 2025.
- ZEEBO. In: *Wikipedia, a enciclopédia livre*. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Zeebo. Acesso em: 16 jul. 2025.